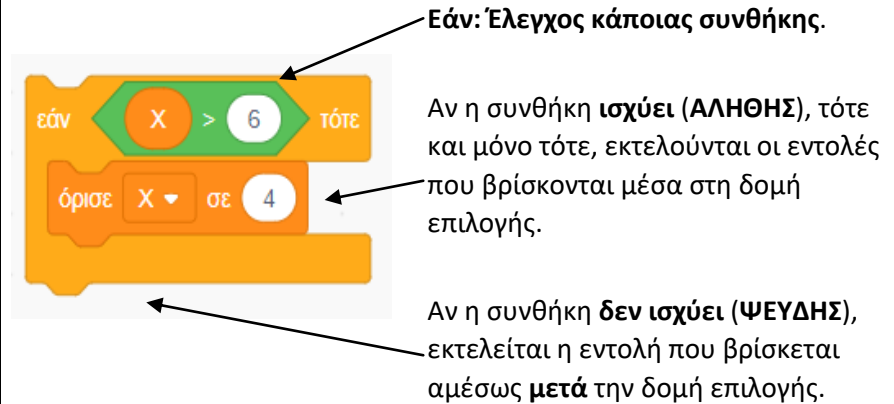


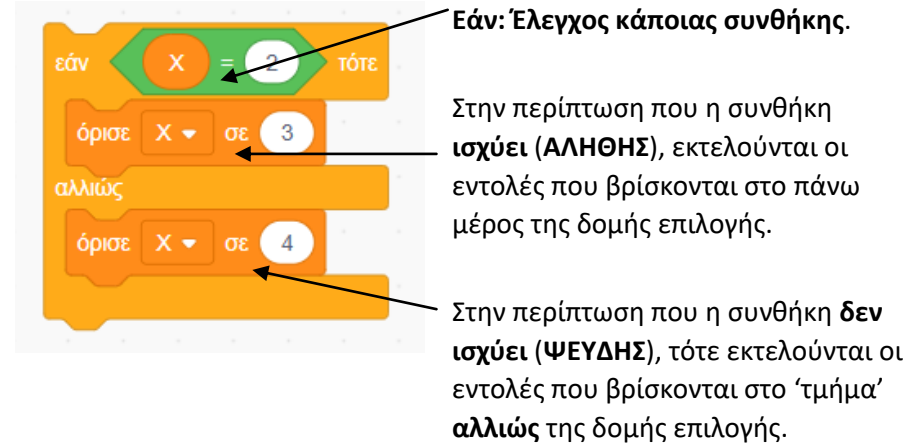
Προγραμματιστικές δομές επιλογής

Δομή απλής επιλογής



Στο παραπάνω παράδειγμα, έστω ότι η μεταβλητή **X** περιέχει την τιμή **9**. Ελέγχουμε τη **συνθήκη $X > 6$** η οποία είναι **αληθής**. Επομένως θα εκτελεστεί η εντολή **όρισε X σε 4** και η μεταβλητή X θα αποκτήσει την τιμή 4.

Δομή σύνθετης επιλογής



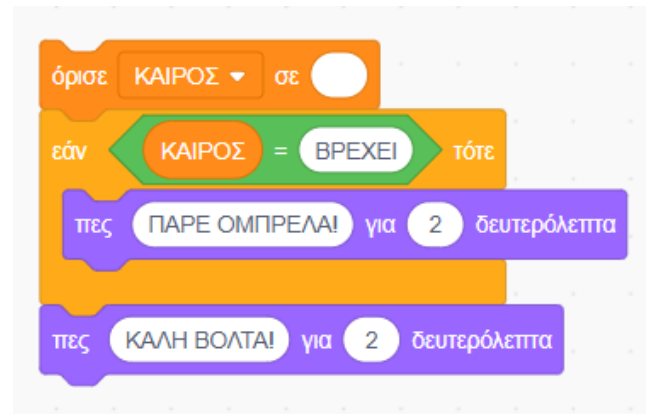
Στο παραπάνω παράδειγμα, έστω ότι η μεταβλητή **X** περιέχει την τιμή **-5**. Ελέγχουμε τη **συνθήκη X=2** η οποία είναι **ψευδής**. Επομένως θα εκτελεστεί η εντολή **όρισε X σε 4** του τμήματος **αλλιώς** της δομής επιλογής και η μεταβλητή **X** θα αποκτήσει την τιμή **4**.

Αλγοριθμική εξάσκηση:

1. Παρατηρήστε τον παρακάτω κώδικα και απαντήστε τις ακόλουθες ερωτήσεις. Στη συνέχεια ελέγξτε τις απαντήσεις σας στο Scratch.

A) Τι θα πει η γάτα αν ορίσουμε την μεταβλητή ΚΑΙΡΟΣ στην τιμή «ΒΡΕΧΕΙ»;

B) Τι θα πει η γάτα αν ορίσουμε την μεταβλητή ΚΑΙΡΟΣ στην τιμή «ΔΕΝ ΒΡΕΧΕΙ»;



2. Παρατηρήστε τον παρακάτω κώδικα και απαντήστε τις ακόλουθες ερωτήσεις. Στη συνέχεια ελέγξτε τις απαντήσεις σας στο Scratch.

A) Τι θα πει η γάτα αν ορίσουμε την μεταβλητή ΚΑΙΡΟΣ στην τιμή «ΒΡΕΧΕΙ»;

B) Τι θα πει η γάτα αν ορίσουμε την μεταβλητή ΚΑΙΡΟΣ στην τιμή «ΔΕΝ ΒΡΕΧΕΙ»;



3. Παρατηρήστε τον παρακάτω κώδικα και απαντήστε τις ακόλουθες ερωτήσεις. Στη συνέχεια ελέγξτε τις απαντήσεις σας στο Scratch.

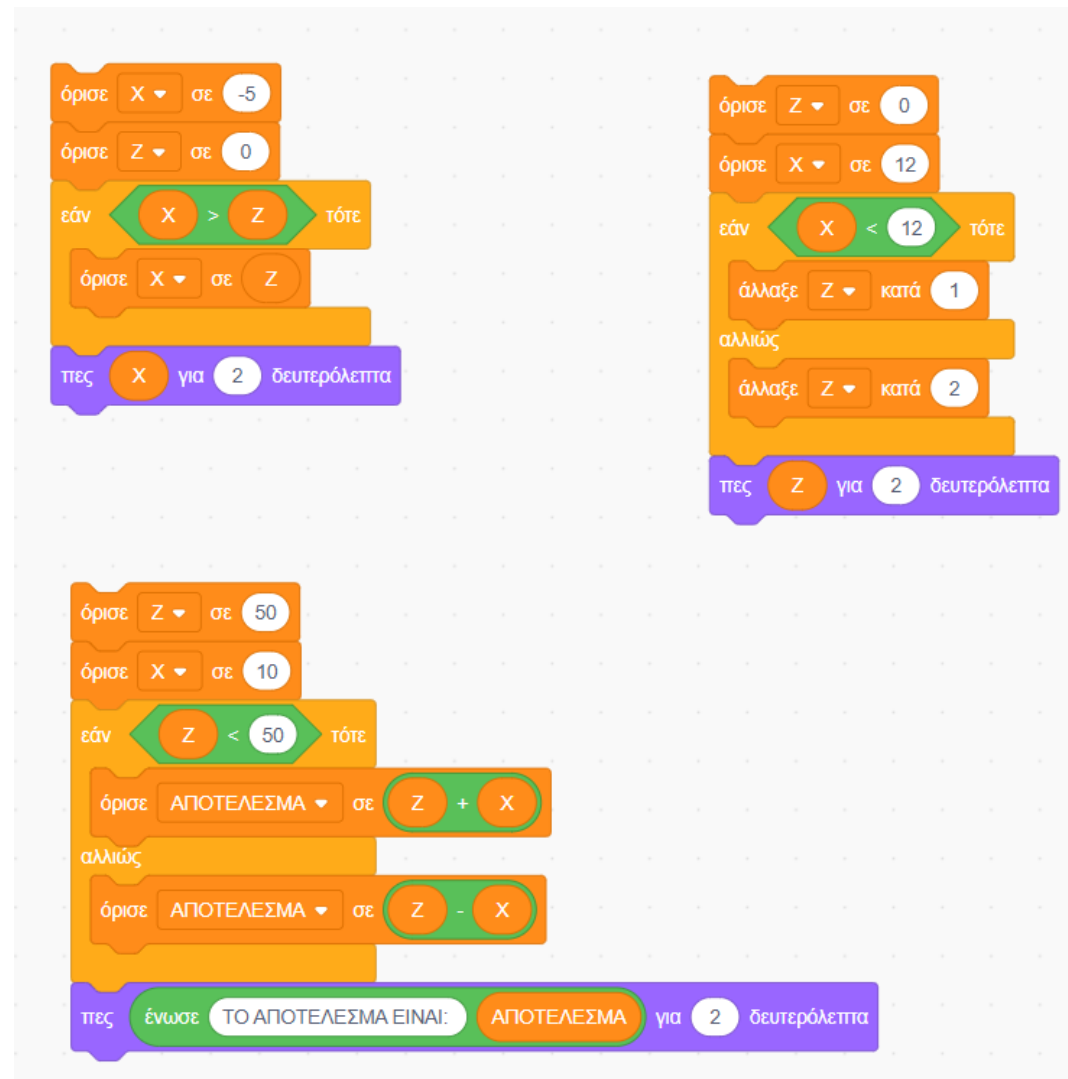
A) Τι θα πει η γάτα αν ορίσουμε την μεταβλητή ΚΑΙΡΟΣ στην τιμή «ΒΡΕΧΕΙ»;

B) Τι θα πει η γάτα αν ορίσουμε την μεταβλητή ΚΑΙΡΟΣ στην τιμή «ΔΕΝ ΒΡΕΧΕΙ»;

Γ) ΘΑ μπορούσαμε να αντικαταστήσουμε τον κώδικα του προηγούμενου παραδείγματος με αυτού του παραδείγματος;



4. Παρατηρήστε τα παρακάτω τμήματα κώδικα και βρείτε τι θα πει η γάτα στο κάθε ένα από αυτά.



5. Παρατηρήστε τα παρακάτω τμήματα κώδικα και βρείτε ποια θα είναι η τελική τιμή της μεταβλητής X σε κάθε ένα από αυτά, αν φυσικά προκύπτει αλλαγή της τιμής της μεταβλητής X μετά την εκτέλεση των εντολών.

